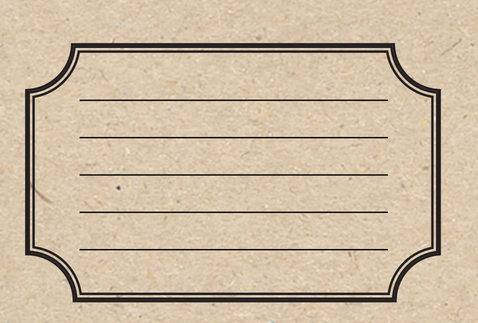




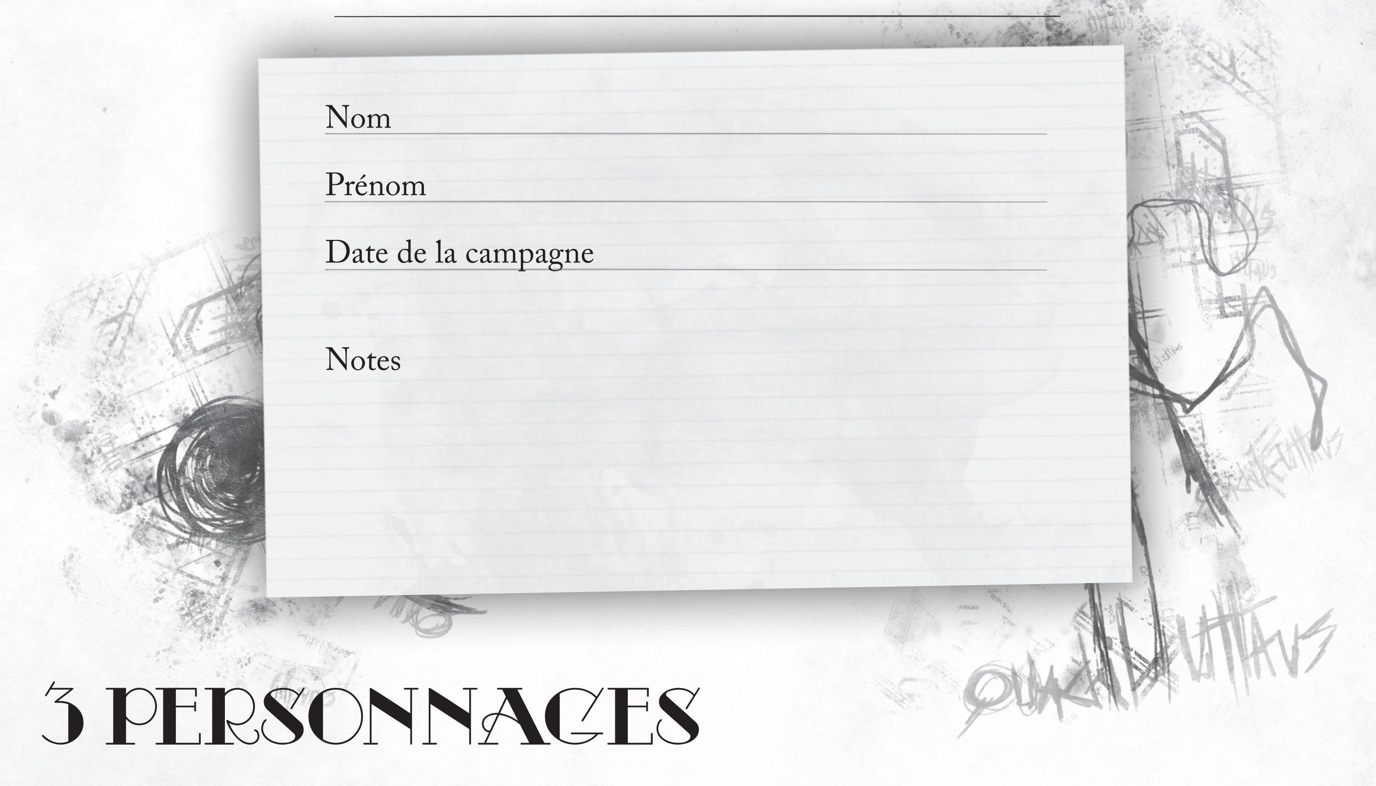
CTHULHU



LE JOUR DE LA BÊTE

DOSSIER DE CAMPAGNE

LIVRET DE CAMPAGNE



3 PERSONNAGES

Chaque joueur participant au *Jour de la Bête* va devoir créer trois investigateurs. Ces personnages qui traverseront tour à tour, en fonction des nécessités ou des besoins, les divers chapitres de la campagne. En toute probabilité, au moins un de ces personnages devrait réussir à survivre jusqu'au scénario final.

Premier groupe d'investigateurs : le concept du premier personnage est sans importance, mais il doit impérativement avoir une appétence pour la chose surnaturelle, qu'il s'agisse d'une expérience particulière, d'un hobby ou d'une simple curiosité. Sa profession devrait quant à elle être sans aucun rapport avec le surnaturel. Quelques exemples : comptable ayant vu un fantôme par le passé, écrivain en quête d'inspiration, médium, rentier en quête de sensation forte…

Deuxième groupe d'investigateurs : le deuxième personnage doit nécessairement disposer d'une certaine expérience des événements étranges et des phénomènes bizarres. Il est préférable qu'il s'agisse d'une personne de terrain (dans l'idéal, l'inverse est tout de même envisageable) et il devra obligatoirement bénéficier d'une petite renommée dans son domaine d'intervention. Il peut être défini ainsi : « une personne pouvant résoudre des situations inhabituelles par des moyens inhabituels. » Quelques exemples : archéologue versé dans le bizarre, occultiste en quête de savoir, parapsychologue curieux, agent fédéral adepte de la théorie du complot…

Troisième groupe d'investigateurs : le troisième personnage n'a quant à lui aucun lien avec le surnaturel ou l'occulte. Il peut être défini ainsi : « une personne de confiance qui sait résoudre discrètement des situations compliquées. » Le premier scénario où il interviendra se déroulant en Inde, il peut être pratique qu'il parle a minima l'hindi. Il faut de plus, dès le départ, penser à une raison de le faire revenir aux États-Unis après le premier scénario. Quelques exemples : avocat JurisConseil, négociateur privé, mercenaire amoral, détective privé…

Une fois que ces trois personnages seront créés, il faudra créer des liens entre eux, chacun connaissant les deux autres plus ou moins bien : il peut s'agir d'une relation professionnelle (par exemple, le premier a déjà fait appel au troisième), d'une relation familiale (par exemple, le deuxième est le beau-frère du premier) voire d'une relation d'amitié (par exemple, le deuxième et le troisième ont grandi ensemble). Si vous créez vos personnages avec les autres participants, il est possible de concevoir un système de relations avec les personnages des différents joueurs.

Quelques conseils pour créer son personnage :

- *Le Jour de la Bête* est une campagne qui se déroule dans le monde entier. Investir dans des langues étrangères ne sera donc pas nécessairement inutile. Pour mémoire, les cinq langues les plus parlées au monde sont l'anglais, le mandarin, l'espagnol, l'hindi et l'arabe.
- Si vous avez joué la campagne *Les Masques de Nyarlathotep*, et que l'un de vos personnages a réussi à survivre, vous pouvez décider de l'inclure parmi vos personnages. Outre ses connaissances et son expérience, il pourra également se servir du réseau de relations qu'il a pu se construire et qui pourra être très utile dans le cadre du *Jour de la Bête*.
- Il peut être utile de donner à votre investigateur quelques relations qui pourront, en cours de campagne, permettre d'introduire de nouveaux personnages (par exemple un frère baroudeur). C'est juste une petite précaution, mais rassurez-vous, il n'y a pas de raison pour que ça se passe mal…

L'Appel de Cthulhu 7e édition

LE JOUR DE LA BÊTE

État civil

Nom ....

Joueur ....

Occupation ....

Âge .... Sexe ....

Résidence ....

Lieu de naissance ....

Caractéristiques

FOR		ÉDU	
DEX		TAI	
POU		INT	
CON		MVT	+1 / -1
APP			

Blessure grave .... PV max. ....

POINTS DE VIE *Mourant / Inconscient* 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

PM max. ....

POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

Folie temp. .... Folie persist. .... Initial .... Max. ....

SANTÉ MENTALE *Folie* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

CHANCE *Pas de chance* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Compétences de l'Investigateur

- ○ Anthropologie (01 %) .... %
- ○ Archéologie (01 %) .... %
- ○ Arts et métiers (05 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Baratin (05 %) .... %
- ○ Bibliothèque (20 %) .... %
- ○ Charme (15 %) .... %
- Combat à distance
- ○ (armes de poing) (20 %) .... %
- ○ (fusils) (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- Combat rapproché
- ○ (corps à corps) (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Comptabilité (05 %) .... %
- ○ Conduite (20 %) .... %
- ○ Conduite engin lourd (01 %) .... %
- Crédit (00 %) .... %
- ○ Crochetage (01 %) .... %
- ○ Discrétion (20 %) .... %
- ○ Droit (05 %) .... %
- ○ Écouter (20 %) .... %
- ○ Électricité (10 %) .... %
- ○ Équitation (05 %) .... %
- ○ Esquive (DEX/2) .... %
- ○ Estimation (05 %) .... %
- ○ Grimper (20 %) .... %
- ○ Histoire (05 %) .... %
- ○ Imposture (05 %) .... %
- ○ Intimidation (15 %) .... %
- ○ Lancer (20 %) .... %
- ○ Langue maternelle (ÉDU) .... %
- Langues (01 %)
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Mécanique (10 %) .... %
- ○ Médecine (01 %) .... %
- Mythe de Cthulhu (00 %) .... %
- ○ Nager (20 %) .... %
- ○ Naturalisme (10 %) .... %
- ○ Occultisme (05 %) .... %
- ○ Orientation (10 %) .... %
- ○ Persuasion (10 %) .... %
- ○ Pickpocket (10 %) .... %
- ○ Pilotage (01 %) .... %
- ○ .... %
- ○ Pister (10 %) .... %
- ○ Plongée (01 %) .... %
- ○ Premiers soins (30 %) .... %
- ○ Psychanalyse (01 %) .... %
- ○ Psychologie (10 %) .... %
- ○ Sauter (20 %) .... %
- ○ Sciences (01 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Survie (10 %) .... %
- ○ .... %
- ○ Trouver Objet Caché (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps	....	....	....	*1d3 + Imp.*	....	*1*	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....

Combat

IMPACT

CARRURE

ESQUIVE

Profil

Description ....

....

Idéologie et croyances ....

....

Personnes importantes ....

....

Lieux significatifs ....

....

Biens précieux ....

....

Traits ....

....

Séquelles et cicatrices ....

....

Phobies et manies ....

....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts ....

....

Rencontres avec des entités étranges ....

....

Équipement et possessions

....

....

....

....

....

....

Richesse

Dépenses courantes ....

....

Espèces ....

Capital ....

....

....

Amis investigateurs

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

Notes

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse .... 100 / 96+
Échec .... > %
Ordinaire .... ≤ %
Majeur .... 1/2 %
Extrême .... 1/5 %
Critique 01

Redoubler un test :
Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque
Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient
Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant
Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour
Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

État civil

Nom ....

Joueur ....

Occupation ....

Âge .... Sexe ....

Résidence ....

Lieu de naissance ....

Caractéristiques

FOR		ÉDU	
DEX		TAI	
POU		INT	
CON		MVT	+1 / -1
APP			

L'Appel de CTHULHU 7e édition

LE JOUR DE LA BÊTE

Blessure grave .... **PV max.** ....

POINTS DE VIE *Mourant / Inconscient* 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

PM max. ....

POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

Folie temp. .... **Folie persist.** .... **Initial** .... **Max.** ....

SANTÉ MENTALE *Folie* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

CHANCE *Pas de chance* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Compétences de l'Investigateur

- Anthropologie (01 %) .... %
- Archéologie (01 %) .... %
- Arts et métiers (05 %) .... %
- .... %
- .... %
- .... %
- Baratin (05 %) .... %
- Bibliothèque (20 %) .... %
- Charme (15 %) .... %
- Combat à distance
- (armes de poing) (20 %) .... %
- (fusils) (25 %) .... %
- .... %
- .... %
- Combat rapproché
- (corps à corps) (25 %) .... %
- .... %
- .... %
- Comptabilité (05 %) .... %
- Conduite (20 %) .... %
- Conduite engin lourd (01 %) .... %
- Crédit (00 %) .... %
- Crochetage (01 %) .... %
- Discrétion (20 %) .... %
- Droit (05 %) .... %
- Écouter (20 %) .... %
- Électricité (10 %) .... %
- Équitation (05 %) .... %
- Esquive (DEX/2) .... %
- Estimation (05 %) .... %
- Grimper (20 %) .... %
- Histoire (05 %) .... %
- Imposture (05 %) .... %
- Intimidation (15 %) .... %
- Lancer (20 %) .... %
- Langue maternelle (ÉDU) .... %
- Langues (01 %)
- .... %
- .... %
- .... %
- Mécanique (10 %) .... %
- Médecine (01 %) .... %
- Mythe de Cthulhu (00 %) .... %
- Nager (20 %) .... %
- Naturalisme (10 %) .... %
- Occultisme (05 %) .... %
- Orientation (10 %) .... %
- Persuasion (10 %) .... %
- Pickpocket (10 %) .... %
- Pilotage (01 %) .... %
- .... %
- Pister (10 %) .... %
- Plongée (01 %) .... %
- Premiers soins (30 %) .... %
- Psychanalyse (01 %) .... %
- Psychologie (10 %) .... %
- Sauter (20 %) .... %
- Sciences (01 %) .... %
- .... %
- .... %
- .... %
- Survie (10 %) .... %
- .... %
- Trouver Objet Caché (25 %) .... %
- .... %
- .... %
- .... %
- .... %
- .... %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps	....	....	....	*1d3 + Imp.*	....	*1*	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....

Combat

IMPACT

CARRURE

ESQUIVE

Profil

Description ....

....

Idéologie et croyances ....

....

Personnes importantes ....

....

Lieux significatifs ....

....

Biens précieux ....

....

Traits ....

....

Séquelles et cicatrices ....

....

Phobies et manies ....

....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts ....

....

Rencontres avec des entités étranges ....

....

Équipement et possessions

....

....

....

....

....

....

Richesse

Dépenses courantes ....

....

Espèces ....

Capital ....

....

....

Amis investigateurs

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

Notes

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse .... 100 / 96+
Échec .... > %
Ordinaire .... ≤ %
Majeur .... 1/2 %
Extrême .... 1/5 %
Critique 01

Redoubler un test :
Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque
Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient
Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant
Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour
Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

L'Appel de Cthulhu 7e édition

LE JOUR DE LA BÊTE

État civil

Nom ....

Joueur ....

Occupation ....

Âge .... Sexe ....

Résidence ....

Lieu de naissance ....

Caractéristiques

FOR
DEX
POU
CON
APP
ÉDU
TAI
INT
MVT +1 -1

Blessure grave .... PV max. ....

POINTS DE VIE *Mourant / Inconscient* 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

PM max. ....

POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

Folie temp. .... Folie persist. .... Initial .... Max. ....

SANTÉ MENTALE *Folie* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

CHANCE *Pas de chance* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Compétences de l'Investigateur

- ○ Anthropologie (01 %) .... %
- ○ Archéologie (01 %) .... %
- ○ Arts et métiers (05 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Baratin (05 %) .... %
- ○ Bibliothèque (20 %) .... %
- ○ Charme (15 %) .... %
- Combat à distance
- ○ (armes de poing) (20 %) .... %
- ○ (fusils) (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- Combat rapproché
- ○ (corps à corps) (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Comptabilité (05 %) .... %
- ○ Conduite (20 %) .... %
- ○ Conduite engin lourd (01 %) .... %
- Crédit (00 %) .... %
- ○ Crochetage (01 %) .... %
- ○ Discrétion (20 %) .... %
- ○ Droit (05 %) .... %
- ○ Écouter (20 %) .... %
- ○ Électricité (10 %) .... %
- ○ Équitation (05 %) .... %
- ○ Esquive (DEX/2) .... %
- ○ Estimation (05 %) .... %
- ○ Grimper (20 %) .... %
- ○ Histoire (05 %) .... %
- ○ Imposture (05 %) .... %
- ○ Intimidation (15 %) .... %
- ○ Lancer (20 %) .... %
- ○ Langue maternelle (ÉDU) .... %
- Langues (01 %)
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Mécanique (10 %) .... %
- ○ Médecine (01 %) .... %
- Mythe de Cthulhu (00 %) .... %
- ○ Nager (20 %) .... %
- ○ Naturalisme (10 %) .... %
- ○ Occultisme (05 %) .... %
- ○ Orientation (10 %) .... %
- ○ Persuasion (10 %) .... %
- ○ Pickpocket (10 %) .... %
- ○ Pilotage (01 %) .... %
- ○ .... %
- ○ Pister (10 %) .... %
- ○ Plongée (01 %) .... %
- ○ Premiers soins (30 %) .... %
- ○ Psychanalyse (01 %) .... %
- ○ Psychologie (10 %) .... %
- ○ Sauter (20 %) .... %
- ○ Sciences (01 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Survie (10 %) .... %
- ○ .... %
- ○ Trouver Objet Caché (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps	....	....	....	*1d3 + Imp.*	....	*1*	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....

Combat

IMPACT

CARRURE

ESQUIVE

Profil

Description ....
....

Idéologie et croyances ....
....

Personnes importantes ....
....

Lieux significatifs ....
....

Biens précieux ....
....

Traits ....
....

Séquelles et cicatrices ....
....

Phobies et manies ....
....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts ....
....

Rencontres avec des entités étranges ....
....

Équipement et possessions

....
....
....
....
....
....

Richesse

Dépenses courantes ....
....

Espèces ....

Capital ....
....
....

Amis investigateurs

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

Notes

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse .... 100 / 96+
Échec .... > %
Ordinaire .... ≤ %
Majeur .... 1/2 %
Extrême .... 1/5 %
Critique 01

Redoubler un test :
Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque
Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient
Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant
Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour
Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

Nom du joueur ....

Nom-Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Talents spéciaux ....

....

Ce que je sais de lui / d'elle

Nom du joueur ....

Nom-Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Talents spéciaux ....

....

Ce que je sais de lui / d'elle

Nom du joueur ....

Nom-Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Talents spéciaux ....

....

Ce que je sais de lui / d'elle

MES COMPAGNONS D'AVENTURES

Nom du joueur ....
Nom-Prénom ....
Nationalité ....
Sexe - Âge ....
Occupation ....
Talents spéciaux ....
....

Ce que je sais de lui / d'elle

Nom du joueur ....
Nom-Prénom ....
Nationalité ....
Sexe - Âge ....
Occupation ....
Talents spéciaux ....
....

Ce que je sais de lui / d'elle

Nom du joueur ....
Nom-Prénom ....
Nationalité ....
Sexe - Âge ....
Occupation ....
Talents spéciaux ....
....

Ce que je sais de lui / d'elle

Nom du joueur ....

Nom-Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Talents spéciaux ....

....

Ce que je sais de lui / d'elle

Nom du joueur ....

Nom-Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Talents spéciaux ....

....

Ce que je sais de lui / d'elle

Nom du joueur ....

Nom-Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Talents spéciaux ....

....

Ce que je sais de lui / d'elle

MES COMPAGNONS D'AVENTURES

Nom du joueur ....
Nom-Prénom ....
Nationalité ....
Sexe - Âge ....
Occupation ....
Talents spéciaux ....
....

Ce que je sais de lui / d'elle

Nom du joueur ....
Nom-Prénom ....
Nationalité ....
Sexe - Âge ....
Occupation ....
Talents spéciaux ....
....

Ce que je sais de lui / d'elle

Nom du joueur ....
Nom-Prénom ....
Nationalité ....
Sexe - Âge ....
Occupation ....
Talents spéciaux ....
....

Ce que je sais de lui / d'elle

LES ANNÉES 20 EN BREF

Flamboyantes et excessives, les Années Vingt voient le monde changer, passer de l'ère industrielle à l'ère atomique. Sur les cendres de la Grande Guerre, qui a balayé le conformisme du siècle passé dans le fracas des obus, cette décennie des « Années folles » porte particulièrement bien son nom. Elle est placée sous le signe du jazz, de la prohibition, des bootleggers, de la mode garçonne, de l'art déco, des balbutiements du cinéma parlant, de grandes inventions, des débuts de la radio et de l'aviation commerciale.

La joie de vivre

Cherchant à oublier les affaires de la Première Guerre mondiale, les populations aspirent à la paix, à la joie. De nouvelles danses endiablées apparaissent, comme le charleston, au rythme du jazz qui devient très populaire. La radio diffuse ses premières émissions et se développe très rapidement. L'engouement pour le cinéma est très fort. Celui-ci invente la couleur, et passe du muet au sonore. La télévision fait ses premiers pas sur des écrans minuscules. Les jupes se raccourcissent, tout comme les coiffures. Coco Chanel impose la mode de la garçonne (flapper) avec sa petite robe fuseau.

Les grands progrès

La science fait des pas de géant. La théorie du big bang est avancée, les bases de la physique quantique sont établies. Les premiers jalons de la conquête spatiale sont posés. La médecine s'améliore. Au quotidien, le mercurochrome et le sparadrap facilitent la vie. L'insuline est découverte et utilisée, et la femme se libère encore plus grâce à la mise au point du premier stérilet.

De grandes découvertes

Les fouilles du tombeau de Toutânkhamon placent la décennie sous le signe de l'égyptologie. Ce qui n'empêche nullement d'autres découvertes, comme celles de cités mayas. C'est la grande quête du chaînon manquant, avec l'étude de l'homme de Pékin. Ou encore la controverse de Glozel qui anime la communauté scientifique sur les origines de l'écriture. Le grand procès de la décennie oppose darwinisme et créationnisme aux États-Unis, alors que les croyances aux phénomènes paranormaux sont encore très ancrées dans les esprits.

Le confort moderne

La ménagère voit sa vie quotidienne facilitée par la modernisation de la machine à laver, et d'autres appareils électroménagers comme le toaster ou le blender. Et il est désormais possible de consommer les premiers plats surgelés ou de se faire un fast-food avec l'apparition de la première chaîne de restauration rapide. L'air conditionné vient équiper les lieux publics, et les premiers fax sont transmis.

Le règne du crime

La décennie est la période de la prohibition, et donc de l'âge d'or de la contrebande d'alcool, avec des pontes comme Al Capone, traqués par « les incorruptibles », et de la guerre des gangs. Mais d'autres crimes sont commis. L'escroquerie est à l'honneur avec la vente de la tour Eiffel à un ferrailleur. Des tueurs en série, comme le vampire de Düsseldorf ou le vampire de Brooklyn, sévissent. Du côté des forces de l'ordre, c'est la naissance du FBI et d'Interpol.

De grands exploits

La période est riche en grands exploits, avec en point d'orgue la première traversée de l'Atlantique par Lindbergh à bord de son avion, le « Spirit of St. Louis ». C'est aussi le tour du monde par les airs du dirigeable le Graf Zeppelin. Alors que l'Afrique est traversée par les autochenilles de la Croisière Noire, Irving et Mallory tentent de vaincre l'Everest.

Le krach boursier de 1929

Le 24 octobre 1929 sonne le glas de la période d'insouciance. L'effondrement de la bourse met un terme à une décennie dominée par la joie de vivre, et le monde moderne sombre dans la plus grande dépression qu'il ait connue, apportant avec elle la montée en puissance de l'extrêmisme et la Seconde Guerre mondiale.





UN MONDE PROSPÈRE



Les Années Vingt sont une période particulièrement prospère. Les États-Unis sont de loin la nation la plus riche de l'Entre-deux-guerres, ils sont les grands gagnants de l'après-guerre. Leur intervention a été non seulement décisive, mais leur économie est la seule qui ne soit pas exsangue. Berceau du capitalisme, elle a beaucoup moins souffert de l'effort de guerre et du coût de la reconstruction que les nations européennes. La plupart des états sont d'ailleurs les débiteurs financiers des États-Unis. Jusqu'au krach de 1929, les États-Unis dominent l'économie mondiale.

La grande prospérité de l'Entre-deux-guerres est en grande partie due à une révolution du monde du travail, qui amène à une production de masse, et donc à une consommation de masse. Les principes appliqués permettent une production et une consommation importante, tout en abaissant les coûts.

Le salaire moyen américain est de 1280 $ par an, ce qui est le salaire moyen le plus élevé au monde (l'équivalent de 15 900 $ actuels). Néanmoins, selon un rapport de la Brookings Institution, les 36 000 familles les plus riches disposent de ressources supérieures à celles des 12 millions les moins fortunées.

L'hégémonie des États-Unis impose le capitalisme comme modèle. Wall Street est la capitale financière du monde, et les millionnaires comme Andrew Mellon ou Rockefeller sont connus sur toute la planète. Henry Ford se pose comme un modèle, car sa fortune est intimement liée à l'augmentation du niveau de vie de la population.

L'un des effets du capitalisme flamboyant de l'époque est la vocation philanthropique de ces grands industriels qui, en plus d'assouvir une passion ou de dorer leur image publique, évitent de reverser trop d'impôts à l'État. Ces grands philanthropes ont souvent créé une fondation philanthropique, dont les plus notables sont :

- **Carnegie Foundation :** Andrew Carnegie, fondateur de Carnegie Steel, a créé près de deux mille cinq cents bibliothèques publiques gratuites aux États-Unis : les Carnegie Libraries. Il a également fait construire, en 1891, la célèbre salle de spectacle Carnegie Hall à New York. On lui doit aussi nombre de financements dans l'éducation, comme le Carnegie Institute of Technology. La Carnegie Foundation a enfin financé la construction de la bibliothèque de Reims, en France.
- **Chandler Foundation :** Fondateur de la NWI, Edward Chandler a créée en 1913, la Chandler Foundation. Celle-ci a pour vocation principale d'assister de nombreuses régions du monde touchées par les catastrophes. Elle promeut également, par des dons conséquents, des projets de recherche et d'économie qui cherchent à contribuer au bien de l'humanité. En 1925, l'aide de la Chandler Foundation dans de nombreuses zones de guerre du monde entier a valu à son fondateur une nomination au Prix Nobel de la Paix, ainsi que le titre de citoyen d'honneur de la ville de Chicago.
- **Rosenwald Fund :** Industriel dans le textile et dirigeant de Sears, Roebuck and Company, Julius Rosenwald a créé le Rosenwald Fund auquel il donne des millions pour l'éducation des jeunes enfants noirs dans le sud rural des États-Unis. Rosenwald a également fondé le Museum of Science and Industry de Chicago, pour lequel il a donné plus de cinq millions de dollars, et dont il est le président de 1927 à 1932.

Quelques-uns de ces industriels ont également été parmi les premiers à distribuer une partie de leurs bénéfices à leurs employés sous forme de primes de rendement. C'est le cas de George Eastman (fondateur de Kodak) ou d'Edward Chandler (fondateur de la NWI).

Les Années Vingt sont donc une période particulièrement faste. Un essor économique sans précédent s'y développe, et se terminera en octobre 1929, lorsque l'économie américaine finira par s'effondrer sur elle-même, entraînant le monde dans la plus grande crise économique qu'il ait connue.

Les événements du *Jour de la Bête* commencent en 1927 et se terminent en 1929.

LA PROHIBITION

Les origines de la prohibition se situent au XIXe siècle, lorsque la Société américaine de tempérance prônait déjà la mise hors-la-loi des boissons alcoolisées. L'alcool constitue alors un véritable fléau de la société, engendrant délinquance, maladies, violence. Les ligues de tempérance sont constituées principalement de femmes et de prédicateurs, qui défilent dans les rues et saluent les fermetures de saloons. Peu à peu, ces ligues ont acquis un poids politique.

L'alcool fut interdit à la Maison-Blanche par la Première Dame, durant le mandat de son mari (de 1877 à 1881), le président Rutherford B. Hayes. Lucy Hayes, ce faisant, fut surnommée « Lemonade Lucy ». Comme souvent au cours de l'Histoire, Boston fut un précurseur dans le domaine de l'interdiction de l'alcool. La Watch and Ward Society, en particulier, autoproclamée sauveur de la morale de la société, se montra soucieuse des habitants de la ville, dès sa fondation en 1878. En 1916, vingt-six des quarante-huit états sont « secs ». Lorsqu'en 1919, puis en 1920, la prohibition entre en vigueur, ce n'est que la continuité logique de près d'un siècle d'influence de plus en plus conséquente des ligues de tempérance.

La prohibition devient très rapidement l'âge d'or de la contrebande d'alcool. Les bootleggers (contrebandiers) importent clandestinement de l'alcool sur le territoire. Ils agissent surtout dans les régions frontalières. Ceux-ci se font approvisionner par les rum runners (navires rapides qui font la liaison entre les navires des eaux internationales et les côtes) ou par les pays frontaliers. À l'intérieur du pays, ce sont des distilleries clandestines tenues par des moonshiners (bouilleurs de cru) qui fournissent les speakeasies (bars clandestins). Ce sont les beaux jours des distilleries clandestines, des passeurs transfrontaliers, des revendeurs, des capitaines de navires, et surtout, des organisations mafieuses qui contrôlent ces réseaux.

En effet, si la prohibition interdit l'alcool, il n'en reste pas moins que la demande est très forte... Et c'est là qu'interviennent les syndicats du crime. Ils ne produisent pas, en général, mais assurent la distribution de l'alcool. Les profits colossaux issus de l'alcool de contrebande en font un marché de près de 2 000 000 000 $ par an (soit environ 24 734 000 000 $ actuels) et près d'un demi-million de personnes travaillent pour ce « business ». Les syndicats peuvent se permettre d'acheter des policiers, des fédéraux, des juges. De véritables réseaux nationaux sont mis en place pour le transport et la distribution. Mais la compétition est féroce, et les guerres des gangs font la une des journaux durant toute la décennie.

La production d'alcool étant interdite, celle-ci échappe à tout contrôle. La qualité de l'alcool produit est, de fait, très variable. Le « bathtub gin » (nom donné à l'alcool fabriqué artisanalement, signifiant littéralement « gin de baignoire ») est produit à partir d'alcool industriel, et des cas de cécité ou de lésions cérébrales sont directement liés à l'ingestion de ces « poisons ». Sans compter que la distillation clandestine n'est pas sans danger, en raison du matériel primitif utilisé, pouvant exploser et provoquer des incendies. La distillation d'écorce de bois, quant à elle, entraîne la synthèse de méthanol. Si celui-ci entraîne comme l'éthanol l'ivresse, il présente comme effet secondaire de détruire le nerf optique, puis tout le système nerveux. On estime à plus de dix mille le nombre de décès liés à la consommation de méthanol durant la prohibition.

D'autres cas d'intoxication surviennent, comme avec le Jamaica Ginger (gingembre de Jamaïque), connu sous le nom de « Jake » et délivré par brevet médical. Ce gingembre, possédant un fort degré d'alcool, sert de palliatif à l'alcool de manière tout à fait légale. Le département du Trésor américain exigeant la modification de la formule pour le rendre imbuvable, des trafiquants y adjoignent du plastifiant industriel pour contourner la nouvelle loi. C'est ainsi qu'après ingestion de ce poison, des milliers de personnes souffrent de paralysie des mains et des pieds, et ce souvent de manière permanente.

Les problèmes de santé publique et de hausse de la criminalité liés à la prohibition se font entendre de plus en plus clairement durant la décennie, jusqu'à son abrogation, en 1933, par le XXIe amendement.



Quelques événements marquants de 1927

Toute l'année : les médecins américains rédigent des centaines de milliers d'ordonnances avec des médicaments alcoolisés pour que leurs clients puissent, en toute légalité, contourner les restrictions de la prohibition.

7 janvier : inauguration de la première liaison téléphonique transatlantique commerciale, reliant New York à Londres.

9 janvier : 77 enfants périssent dans l'incendie qui ravage le théâtre Laurier Palace à Montréal.

13 janvier : pour la première fois, une femme obtient un poste à la Bourse de New York.

15 janvier : mise en circulation du pont à péage de Dumbarton, qui raccourcit la distance entre San Francisco et Oakland de 24 kilomètres.

10 février : congrès fondateur, à Bruxelles, de la Ligue contre l'oppression coloniale et l'impérialisme.



13 février : Nouvel An chinois.

14 février : un tremblement de terre frappe le sud de la Yougoslavie et fait 600 victimes à Sarajevo.

16 février : une violente tempête déferle sur San Francisco, faisant 24 morts.

26 février : un record de conversation téléphonique longue distance est établi par un appel de San Francisco à Londres.

7 avril : première démonstration de la télévision aux États-Unis, à l'auditorium des laboratoires Bell de New York.

20 avril : des bandits attaquent un train mexicain. 100 personnes décèdent au cours de l'attaque, soit sous leurs tirs, soit brûlées vives.

27 avril : des gisements d'or, d'argent et de platine sont découverts au Pérou, non loin de Huancucho.

7 mai : le Congrès général de la Fédération des partis socialistes régionaux, réunis à Bucarest, décide la constitution du Parti social-démocrate de Roumanie.

30 mai : de vastes champs diamantifères sont découverts au Brésil, non loin de Couyaba.

9 juin : le régime bolchevik exécute 20 espions anglais supposés.

29 juin : éclipse totale visible sur la ligne qui commence à l'ouest des îles Britanniques, coupe ces îles, le nord de la Scandinavie, l'océan glacial Arctique et va se terminer à l'est du Kamtchatka.

12 juillet : un tremblement de terre en Palestine tue plus de 1000 personnes.

14 juillet : le vapeur indo-britannique Tukaram sombre au cours d'une tempête dans la baie d'Araucole. 291 passagers périssent.

24 juillet : fondation de la Légion de l'Archange Michel, en Roumanie, dont le but est le redressement spirituel et moral de l'homme, en rupture avec l'homme démocratique, qui est individualiste et lâche.

23 août : Nicolas Sacco et Batolomeo Vanzetti, arrêtés en 1920 pour attaque à main armée et meurtre, sont exécutés à 5 h 40 du matin, à la prison de Charlestown, à Boston. Quelques instants auparavant, Celestino F. Madeiros qui, en 1925, avait avoué le crime qu'on imputait à Sacco et Vanzetti, venait d'être exécuté.

21 septembre : début des travaux, à New York, du Georges Washington Bridge, qui sera le plus long pont suspendu au monde.

4 octobre : Gutzon Morglum débute les travaux titanesques sur le mont Rushmore.

10 octobre : les Français Dieudonné Costes et Joseph Marie Le Brix décollent de Paris pour un raid qui rallie Saint-Louis, Dakar, Natal, Buenos Aires, New York, San Francisco, Tokyo, Hanoï, Calcutta, Karachi, Alep et Athènes.

15 octobre : découverte de gisements de pétrole à Kirkouk, en Irak.

18 octobre : l'expédition archéologique dirigée par le professeur Galloway arrive en Égypte pour tenter de découvrir une région appelée « La vallée des vents » qui se trouverait à 150 kilomètres du Caire.

29 octobre : des archéologues russes déclarent avoir découvert la tombe de Gengis Khan dans le désert de Gobi.

8 novembre : la commission parlementaire Simon est désignée pour étudier les réformes constitutionnelles en Inde.

26 novembre : mise sur le marché de la Ford A, qui remplace la Ford T, la voiture américaine depuis près de 20 ans.

4 décembre : Duke Ellington joue au Cotton Club à Harlem.

28 décembre : la réunion annuelle du Congrès national indien, à Madras, réclame l'indépendance du pays.

QUELQUES ÉVÉNEMENTS MARQUANTS DE 1928

Toute l'année : le Sahel est la proie de nombreuses invasions de criquets migrateurs.

15 janvier : une forêt fossile, qui aurait été peuplée de lézards aux proportions énormes et dont les arbres auraient atteint des hauteurs de près de 500 m, est découverte dans le comté d'Harney en Oregon.

24 janvier : 21 détenus parviennent à s'évader de la prison de Détroit grâce à un tunnel qu'ils ont creusé. 19 d'entre eux parviennent à s'enfuir au Canada.

2 février : Nouvel An chinois.

4 février : à Vienne, des nazis autrichiens perturbent le spectacle de la chanteuse et danseuse noire Josephine Baker.

11 février : ouverture des deuxièmes Jeux olympiques d'hiver à Saintt-Moritz, en Suisse.

17 février : M. Jouquet découvre à Deïr-el-Medineh, en Égypte, une tombe du Nouvel Empire encore non explorée.

12 mars : l'île de Malte devient un dominion britannique.



13 mars : la rupture du barrage de Saint Francis, dans la vallée de Santa Clara en Californie, à 60 kilomètres de Los Angeles, fait 450 morts.

16 mars : un homme se faisant appeler « The Shadow » menace de faire sauter l'U.S.Mint, l'organisme qui produit et met en circulation les pièces de monnaie des États-Unis.

27 mars : au Mexique, les villes de Plumas, Hidalgo et Xonadi sont dévastées par un tremblement de terre.

28 mars : ouverture de la première ligne de téléphone entre Paris et New York.

14 avril : les Français Dieudonné Costes et Joseph Marie Le Brix atterrissent à Paris après un raid qui a rallié Saint-Louis, Dakar, Natal, Buenos Aires, New York, San Francisco, Tokyo, Hanoï, Calcutta, Karachi, Alep et Athènes. Ces 57 410 kilomètres ont été faits en 342 heures de vol.

25 avril : Buddy, un berger allemand formé en Suisse, devient le premier chien-guide pour aveugle aux États-Unis.

28 avril : Jerry Feri, trafiquant d'alcool et chef de gang le plus puissant de San Francisco, est tué dans son appartement par Alfredo Scariso, un autre trafiquant d'alcool.

19 mai : éclipse totale visible dans l'océan Indien et comme partielle dans l'extrême sud de l'Amérique du Sud et au sud de l'Afrique.

20 mai : victoire des sociaux-démocrates aux élections législatives allemandes ; le parti nazi d'Adolf Hitler (NSDAP) obtient 12 sièges.

28 juin : à Chicago, Louis Amstrong grave pour la firme Okeh une version d'anthologie de West End Blues.

6 juillet : *The lights of New York* est projeté à New York ; il s'agit du premier film entièrement parlant de l'histoire du cinéma.

17 juillet : des hommes de main d'Al Capone tuent Franckie Yale à Brooklyn.

19 juillet : en Égypte, le roi Fouad Ier dissout la chambre et nomme un gouvernement uniquement libéral qui gouverne par décrets.

28 juillet : ouverture des huitièmes Jeux olympiques d'été à Amsterdam.

9 août : l'éruption d'un volcan dans les Indes hollandaises tue 1000 personnes.

21 août : WRNY, une station de radio, débute la diffusion d'émissions de télévision après avoir demandé à ses auditeurs de construire leur propre récepteur.

27 août : à Paris, le pacte Briand-Kellogg est signé par 15 pays, y compris les États-Unis et l'Empire du Japon ; ce pacte condamne le recours à la guerre et prévoit de « mettre la guerre hors-la-loi ».

17 septembre : une tornade dévaste les Antilles, notamment Porto Rico, la Martinique, la Guadeloupe et la Floride, tuant 1836 personnes.

2 octobre : fondation de l'Opus Dei.

7 octobre : création du Parti socialiste péruvien.

4 novembre : le gangster Arnold Rothstein est abattu par « Legs Diamonds ».

5 novembre : la conférence *Weapons to end war*, à Londres, présente toutes les variétés d'armes existantes, mais également celles en développement ou encore au stade théorique.

6 novembre : élection de Herbert Hoover comme président des États-Unis.

10 novembre : premières élections libres en Roumanie ; le Parti national paysan obtient une majorité écrasante.

18 novembre : première apparition de Mickey Mouse dans le dessin animé Steamboat Willie.

6 décembre : à Santa Maria, en Colombie, 1500 ouvriers grévistes de l'entreprise américaine United Fruit Company sont tués par l'armée.

19 décembre : Alfredo Scariso, le chef de gang le plus puissant de San Francisco, est à son tour exécuté par Mario Filippi et Frank Boca.

QUELQUES ÉVÉNEMENTS MARQUANTS DE 1929

Toute l'année : 4,5 millions d'automobiles sont vendues aux États-Unis, pour 26,5 millions de véhicules en circulation. 20 millions de téléphones sont en service (ce qui représente les 2/3 de tous les téléphones en service dans le monde), et 377 gratte-ciel sont construits.

9 janvier : Heinrich Himmler prend le commandement des SS.

13 janvier : décès de Wyatt Earp.

3 février : Peter Kürsten, le « Vampire de Düsseldorf » tue Frau Kuhn. Cinq jours plus tard, il déchiquette une fillette de 8 ans à coup de ciseaux, avant de l'arroser d'essence et d'y mettre le feu. Cinq jours plus tard, il tue un invalide.

14 février : à Chicago, 7 des principaux lieutenants du gangster Georges « Bugs » Moran sont tués par de faux policiers à la solde d'Al Capone ; cet événement sera appelé le « Massacre de la Saint Valentin ».

20 février : Nouvel An chinois.

23 février : découverte de la momie de la reine Meryet-Amon à Deir el-Bahri.

3 mars : les généraux Manzo, Topete et Gonzalo Escobar se révoltent contre le gouvernement mexicain.

5 mars : naissance officielle de la télévision publique en Grande-Bretagne.

9 mars : Isodor Fink, un blanchisseur de New York, est tué dans une boutique entièrement close de l'intérieur.

9 mars : à Rotterdam, une boule de feu est observée par les passants ; selon les témoignages, elle se déplaçait plus lentement que ne le font les étoiles filantes, et était suivie de 5 autres boules, plus petites.

31 mars : en Arabie Saoudite, Abdelaziz Ibn Sa'ud, avec le soutien des Britanniques, éradique par la force la milice religieuse d'Ikhwan.

1er avril : première démonstration publique du yo-yo à New York.

10 avril : en France, les tombeaux des rois de Navarre sont retrouvés dans la cathédrale de Lessar.

6 mai : au Mexique la révolte des généraux Manzo, Topete et Gonzalo Escobar est écrasée.

9 mai : éclipse totale visible sur une ligne débutant au large et à l'est du Cap de Bonne-Espérance, coupant l'océan Indien, rencontrant la presqu'île de Malacca, et finissant dans l'océan Pacifique, un peu au nord de l'équateur.

16 mai : première cérémonie de remise des Academy Awards (les Oscars) à Hollywood.

17 mai : une météorite s'abat sur Tunstall, en Grande-Bretagne.

19 mai : ouverture de l'exposition internationale de Barcelone ; celle-ci permet un développement urbain important de la ville, et permet d'essayer de nouveaux styles architecturaux.

6 juin : première projection, à Paris, du métrage *Un chien andalou* de Luis Bunuel et Salvador Dali.

7 juin : le Vatican devient un état souverain.

12 juin : à Ferme-neuve, au Canada, un objet sombre d'une quinzaine de mètres de largeur et d'environ cinq mètres de haut, émettant une lumière jaune, est aperçu par un des riverains ; il raconte qu'à moins de 6 mètres de l'objet, 5 silhouettes naines courraient dans tous les sens.

21 juin : un accord diplomatique entre l'Église et l'État mexicain met fin à la guerre des Cristeros.

11 juillet : 10 citoyens américains sont soupçonnés d'espionnage et arrêtés à Moscou lors d'un voyage d'études.

18 juillet : à New York, 1700 détenus de la prison d'Auburn déclenchent une émeute ; quatre d'entre eux réussissent à s'évader.

27 juillet : signature de la convention de Genève relative au traitement des prisonniers de guerre.

5 septembre : Aristide Briand lance l'idée de fédération européenne dans un discours fait à la Société des Nations.

28 septembre : Eliott Ness est mandaté pour lutter contre Al Capone et ses hommes.

12 octobre : signature de la convention de Varsovie, qui réglemente le transport international par aéronef.

24 octobre : krach boursier du « Jeudi Noir », début de la grande dépression.

29 octobre : krach boursier du « Mardi Noir ».

18 novembre : le séisme des Grands Bancs provoque la rupture de 9 câbles sous-marins, coupant une partie des communications mondiales.

29 décembre : en Indes britanniques, Jawaharlal Nehru devient président du parti du Congrès avec pour objectif l'obtention de l'indépendance complète du pays.



Weather
Continued Rain

DECATUR EVENING HERALD

50TH YEAR 24 Pages — Decatur, Illinois. TUESDAY EVENING October 29, 1929 — THREE CENTS

WALL STREET IN NEW PANIC

LAKE FREIGHTER SINKS CLAIMING LIVES OF EIGHT

Coast Guardsmen Fight Waves to Save 66 From Drowning

2D DISASTER IN WEEK

Captain of 40 Years Old Steamer Goes Down as Ship Flounders

SENATOR BURTON, LONG LEADER OF OHIO POLITICS AND FRIEND OF PRESIDENT HOOVER IS DEAD

OHIO SENATOR DEAD

SEN. T. E. BURTON

Senator Watson Ordered to Take Rest in Florida

NOKOMIS TRIP RIDER KILLED

Popular Young Miner Thrown Under Wheels of Speed-

FEAR SAFETY OF AIR LINER WITH FIVE ON BOARD

Southwest Joins in Second Great Search in Three Months

NEAR T. A. T. DISASTER

JOHN ROACH STRATON, NOTED FUNDAMENTALIST AND PASTOR OF CALVARY CHURCH IS DEAD

FUNDAMENTALIST DIES

DR. JOHN R. STRATTON

AUTO LICENSES SET NEW TOTAL

1,615,000 Issued to Bring $17,000,000 to State Road Fund

BELIEVE MAN WAS KILLED AND BODY PLACED ON TRACKS

Bankers Finally Bring Selling to Halt Three Minutes Before Closing

Additional Staggering Losses Marked Against Even Strongest Issues at Close of Greatest Trading Day in History

NEW YORK, Oct. 29—Millions of dollars in backing from bankers, and statements of confidence from financiers, applied brakes to the stock market at the close Tuesday and prices swung upward in the last three minutes of trading.

Sidelights

Stockholm Bourse Has "Black Day"

Suspend Trading

VOYAGER À LA FIN DES ANNÉES 20



Dans les airs

L'avion est un moyen de transport en plein essor : le réseau aérien se développe considérablement, déplaçant sans cesse plus de passagers et de marchandises. Sur les mers, le naufrage du Titanic n'a pas sonné le glas des paquebots et les compagnies proposent désormais, à leur bord, croisières et circuits touristiques. Sur terre, l'automobile s'impose, particulièrement aux États-Unis et en Europe, menaçant le train qui, toutefois, reste idéal pour franchir de longues distances.

À partir de 1927, la régularité des vols est satisfaisante et les trajets de nuit deviennent de plus en plus fréquents. On assiste à des accords entre les compagnies aériennes : elles font en sorte de coordonner leurs horaires et de faciliter les correspondances dans les aéroports, ce qui réduit la durée des grands trajets internationaux.

D'autres accords interviennent entre compagnies aériennes et compagnies ferroviaires : dans certains pays, comme la Suède, il devient possible d'acheter dans les gares des billets permettant d'emprunter les trajets aériens prolongeant ceux des voies ferrées, l'inverse étant valable auprès des sociétés d'aviation. Enfin, des ententes existent aussi pour le transport des bagages, par exemple en Allemagne où tandis que les passagers empruntent la voie des airs pour se déplacer à l'intérieur du pays ou vers certains états voisins, leurs effets les suivent par chemin de fer.

Le Hollandais Fokker et l'Allemand Rohrbach produisent et commercialisent des avions-cargos : contrairement aux appareils destinés au transport de passagers, dont on attend qu'ils soient rapides, confortables et aptes à parcourir de longues distances sans effectuer d'arrêts, ceux-ci n'ont pas besoin d'atteindre des allures aussi élevées et d'effectuer d'aussi grands trajets. Peu à peu, sur les mêmes lignes, commence à s'opérer une distinction entre deux types de services : des vols express, plus rapides et sans escale, réservés aux passagers, et des vols ordinaires emportant marchandises et voyageurs plus patients.

En 1928, c'est au tour des combinaisons avion/bateau de se développer. Déjà, des expériences de poste aéromaritime sont menées, des appareils amphibies étant catapultés. Air Union (sur le trajet Paris-Cherbourg) et Imperial Airways (sur Southampton-Cherbourg) lancent des vols d'essai avec des correspondances pour les services maritimes ; quant à la Lufthansa, elle passe un accord avec la Norddeutscher Lloyd afin que soient organisés des vols au départ ou à destination de la cité portuaire de Brême. La compagnie lance également une liaison Berlin-Bombay via Bouchir (golfe persique) : jusqu'à ce point, les passagers empruntent l'avion, avant de rallier Bombay par bateau.

Sur terre

Lorsque l'on désire voyager hors des villes, quelle qu'en soit la raison, de nombreuses possibilités sont offertes. Un vaste réseau ferroviaire quadrille de nombreux pays, auquel commencent à s'ajouter des lignes d'autobus longue distance en développement rapide.

Depuis la révolution industrielle, grâce à sa rapidité et à la possibilité qu'il offre de transporter de lourdes charges, le train a attiré à lui une bonne part du trafic commercial, tandis que le réseau de chemin de fer n'a cessé de s'étendre. Cependant, aussi étendu soit-il, le réseau ferroviaire n'est pas en mesure de couvrir la totalité d'un territoire : il demeure nécessaire d'acheminer marchandises et passagers jusqu'aux gares. De plus, si les trains sont ponctuels sur les lignes principales, c'est plus rarement le cas sur les voies secondaires, où la patience des voyageurs peut parfois être mise à rude épreuve. Dans les pays moins développés, les trains express circulent lentement, ce qui a des répercussions sur la durée des voyages de grande distance sur le sous-continent. Il faut par exemple presque 40 heures à l'express quotidien entre Bombay et Calcutta pour parcourir 2300 km alors qu'il ne s'arrête que brièvement dans les gares principales du pays.

Il reste donc une place à prendre, et c'est l'automobile qui va s'en emparer et devenir une concurrente directe du train. Entre 1926 et 1927, en Afrique du Sud, en Australie, en Argentine, en Belgique, au Danemark, en Égypte, en France, aux États-Unis, en Grande-Bretagne, aux Pays-Bas ou encore au Venezuela, les compagnies de chemin de fer enregistrent d'importantes baisses de revenus.

Le succès de l'automobile privée est à l'origine de la construction de nombreuses voies rapides. Au niveau mondial, ce sont les États-Unis qui dominent le marché, et de très loin : en 1925, ils produisent trois millions d'automobiles, alors que la France n'en construit que cent vingt-cinq mille, l'Italie soixante-cinq mille et l'Allemagne vingt-cinq mille. Enfin, si la production en grande série s'impose de plus en plus, elle n'exclut pas la présence de véhicules réservés aux plus riches et aux personnalités en vue.

Si l'automobile se développe en Europe, la chose est encore plus vraie pour les États-Unis. Son succès tient à plusieurs raisons : dans ce pays, l'essence a un coût relativement modeste et l'industrie, qui n'hésite pas à recourir à d'intenses campagnes publicitaires, est d'autant plus puissante qu'elle dispose d'un vaste marché intérieur. Par ailleurs, l'immensité du territoire, alliée à la faible densité de la population dans certaines régions, a freiné la création de voies ferrées secondaires, si bien qu'il est souvent nécessaire de faire un long trajet jusqu'à la gare la plus proche.

Sur l'eau

L'utilisation du fer et de la vapeur a également inauguré une ère nouvelle pour les transports. Sur les océans, elle permet des voyages plus rapides et plus réguliers, les navires n'étant désormais plus soumis aux aléas du vent. Les premières grandes compagnies sont créées pour exploiter les navires à vapeur. Puis l'on voit émerger de nouvelles puissances maritimes, comme les États-Unis et l'Allemagne : particulièrement bien dotées en fer et en charbon, leurs flottes se hissent bientôt à la hauteur de celle de la Grande-Bretagne, jusque-là première puissance maritime.

Le transport des passagers, pour sa part, augmente d'une manière considérable, particulièrement sur l'Atlantique. Il est surtout le fait de grandes compagnies maritimes qui ont reçu de leurs états respectifs la concession de lignes postales : pour assurer la régularité et le suivi du courrier, conditions primordiales de ces concessions, elles doivent desservir des escales imposées et, surtout, faire construire des bâtiments fiables, rapides et manœuvrables, capables de prendre la mer par tous les temps. Aidées par les subventions gouvernementales, elles lancent ainsi les premiers navires postaux, appelés « packet boats » par les Anglo-Saxons (terme qui deviendra « paquebot » en français). Elles ouvrent également des lignes destinées au fret, son transport à bord de cargos leur procurant une bonne part de leurs revenus. Quant à leurs paquebots, qui se livrent sur l'Atlantique à une course à la vitesse acharnée, ils attirent rapidement une clientèle fortunée, amatrice de luxe et de rapidité. Mais ils embarquent aussi des clients bien moins aisés, des immigrants qui, confinés dans les entreponts, s'en vont chercher une vie meilleure dans le Nouveau Monde. Certaines sociétés se spécialisent d'ailleurs dans leur transport.

Le voyage maritime commence donc à se démocratiser, et le tourisme à se développer. C'est dorénavant cette clientèle souvent riche que les compagnies vont devoir attirer à elles. Pour ce faire, elles lancent des croisières culturelles, des circuits touristiques. Elles prennent en charge leurs passagers à la gare puis s'occupent d'eux tout au long du périple. Sur les nouveaux navires, la vitesse n'est plus la seule à compter et l'on veille plus que jamais à la qualité de vie en soignant le luxe des décorations, en assurant la qualité de l'accueil et des repas, en organisant des activités ludiques ou sportives, des spectacles de théâtre ou de music-hall, des projections de films, de grandes fêtes, etc.

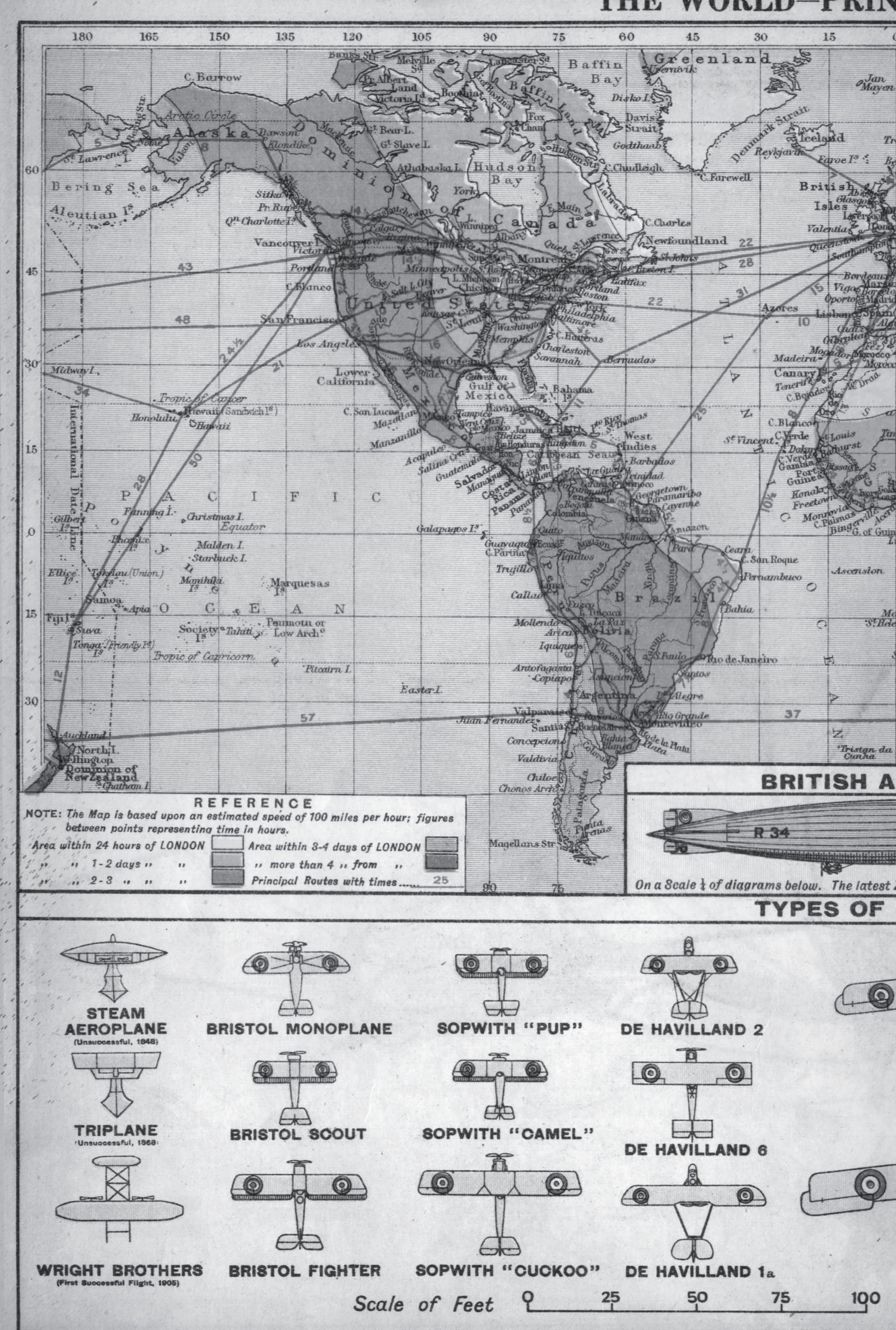


TABLEAU DES DISTANCES

	Bombay	Boston	Bucarest	La Valette	Le Caire	Le Cap	Lima
Bombay		7 644	5 148	5 962	4 358	8 243	16 704
Boston	7 644		7345	7 096	8 717	12 426	6 080
Bucarest	5 148	7 345		1 365	1 661	8 748	11 981
La Valette	5 962	7 096	1 365		1 688	7 775	10 926
Le Caire	4 358	8 717	1 661	1 688		7 242	12 422
Le Cap	8 243	12 426	8 748	7 775	7 242		9 757
Lima	16 704	6 080	11 981	10 926	12 422	9 757	
Londres	7 192	5 264	2 091	2 088	3 510	9 671	10 169
Paris	7 010	5 531	1 871	1 748	3 209	9 342	10 253
Melbourne	9 820	16 933	14 961	15 654	13 966	6 437	12 955
New York	12 538	306	7 650	7 397	9 022	12 565	5 875
Leningrad	5 653	6 597	1 742	2 898	3 318	10 489	12 125
San Francisco	15 740	4 334	10 342	10 701	11 991	14 350	7 281
Shanghai	5 031	11 734	8 027	9 356	8 352	12 977	17 161
Vladivostok	6 075	10 240	7 820	9 184	8 556	14 288	15 583

Notes

Londres	Paris	Melbourne	New York	Leningrad	San Francisco	Shanghai	Vladivostok
7 192	7 010	9 820	12 538	5 653	15 740	5 031	6 075
5 264	5 531	16 933	306	6 597	4 334	11 734	10 240
2 091	1 871	14 961	7 650	1 742	10 342	8 027	7 820
2 088	1 748	15 654	7 397	2 898	10 701	9 356	9 184
3 510	3 209	13 966	9 022	3 318	11 991	8 352	8 556
9 671	9 342	6 437	12 565	10 489	14 350	12 977	14 288
10 169	10 253	12 955	5 875	12 125	7 281	17 161	15 583
	344	16 904	5 570	2 095	12 940	9 197	8 524
344		16 792	5 837	2 160	89 53	9 263	8 667
16 904	16 792		16 762	14 912	11 330	8 055	9 094
5 570	5 837	16 672		6886	4129	11 859	10 340
2 095	2 160	14 912	6 886		12 590	7 108	6 542
12 940	8 953	11 330	4 129	12 590		8 930	7 570
9 197	9 263	8 055	11 859	7 108	8 930		1 609
8 524	8 667	9 094	10 340	6 542	7 570	1 609	


THE WORLD—PRIN
Greenland
Baffin Bay
Alaska
Dominion of Canada
Hudson Bay
United States
Mexico
Gulf of Mexico
Caribbean Sea
West Indies
Brazil
Bolivia
Argentina
Peru
Colombia
Bering Sea
Aleutian Is.
PACIFIC OCEAN
Polynesia
International Date Line
Tropic of Cancer
Tropic of Capricorn
Equator
Hawaii
Iceland
British Isles
Azores
Madeira
Canary Is.
Auckland
North I.
Wellington
Dominion of New Zealand
BRITISH A
R 34
On a Scale ½ of diagrams below. The latest
REFERENCE
NOTE: The Map is based upon an estimated speed of 100 miles per hour; figures between points representing time in hours.
Area within 24 hours of LONDON
" " 1-2 days " "
" " 2-3 " " "
Area within 3-4 days of LONDON
" more than 4 " from "
Principal Routes with times 25
TYPES OF
STEAM AEROPLANE
(Unsuccessful, 1848)
TRIPLANE
(Unsuccessful, 1868)
WRIGHT BROTHERS
(First Successful Flight, 1905)
BRISTOL MONOPLANE
BRISTOL SCOUT
BRISTOL FIGHTER
SOPWITH "PUP"
SOPWITH "CAMEL"
SOPWITH "CUCKOO"
DE HAVILLAND 2
DE HAVILLAND 6
DE HAVILLAND 1a
Scale of Feet 0 25 50 75 100
George Philip & Son Ltd


CIPAL AIR ROUTES
32
Siberia
Mongolia
China
Tibet
India
Persia
Egypt
PACIFIC OCEAN
INDIAN OCEAN
Commonwealth of Australia
Dominion of New Zealand
Union of South Africa
Japanese Empire
Bering Sea
Sea of Okhotsk
Tasman Sea
Coral Sea
IRSHIP R 34
R 34
Zeppelins were approximately the same length.
AEROPLANES
BRISTOL BOMBER
SPAD
(French)
ZEPPELIN
BIPLANE
(Germany)
CURTISS
SEAPLANE
(U.S.A.)
HANDLEY-PAGE
CAPRONI
TRIPLANE
(Italy)
GOTHA
BOMBER
(Germany)
The London Geographical Institute

DÉCOUVERTES ET FAITS ÉTRANGES

Lieux visités, faits constatés, objets découverts, rencontres étranges...	Indices et révélations, liens avec l'histoire, pistes à suivre, notes…
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

PERSONNAGES RENCONTRÉS

Nom - Prénom ....
Nationalité ....
Sexe - Âge ....
Occupation ....
Date et lieu de la rencontre ....
....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....
Nationalité ....
Sexe - Âge ....
Occupation ....
Date et lieu de la rencontre ....
....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....
Nationalité ....
Sexe - Âge ....
Occupation ....
Date et lieu de la rencontre ....
....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....
Nationalité ....
Sexe - Âge ....
Occupation ....
Date et lieu de la rencontre ....
....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....
Nationalité ....
Sexe - Âge ....
Occupation ....
Date et lieu de la rencontre ....
....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....
Nationalité ....
Sexe - Âge ....
Occupation ....
Date et lieu de la rencontre ....
....

Indices et révélations :

DÉCOUVERTES ET FAITS ÉTRANGES

Lieux visités, faits constatés, objets découverts, rencontres étranges...	Indices et révélations, liens avec l'histoire, pistes à suivre, notes…

PERSONNAGES RENCONTRÉS

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

Nom - Prénom ....

Nationalité ....

Sexe - Âge ....

Occupation ....

Date et lieu de la rencontre ....

....

Indices et révélations :

NOTES PERSONNELLES